

¡ÚNETE A LA CAZA!

VUELVE LA COLECCIÓN DE CARTAS MÁS DIGITAL

UN NUEVO CONCEPTO

BATALLA DE CAZADORES presenta más que nunca la combinación perfecta entre una app digital y una colección de cartas. Si ya conocías ***Desafíos ocultos*** y ***Nueva Alianza***, muchas de las cosas que veas te sonarán. Pero al mismo tiempo, todo es nuevo: el juego de cartas coleccionables como lo conocías hasta ahora ha desaparecido, y ahora las cartas que forman la colección están pensadas para potenciar al máximo tu experiencia con el nuevo juego.





JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
BATALLA DE CAZADORES

¡Descubre a continuación las claves!



NUEVAS CARTAS

Muchas son las nuevas cartas que podrás encontrar en ***Batalla de Cazadores***, y muchas de ellas presentan conceptos que deberás aprender a dominar para convertirte en el mejor cazador, desde los **Enclaves**, lugares donde puedes encontrar semillas para evolucionar tus Invizimals, hasta las **Sparks** o **Chispas**, la energía mágica que existe en el Mundo Invizimal.



¡Ponte las pilas y actualiza tus datos!



NUEVAS VERSIONES

La colección incluye un montón de Invizimals nuevos, desde **Swampamander** hasta **Chomper Stomper**, pasando por el misterioso **Precursor**. Pero también te presentamos viejos conocidos con un aspecto totalmente renovado: ¿habías pensado alguna vez que **Uberjackal** pudiera ser Resonante? ¡Pues ya es una realidad?

ABRE Y JUEGA

Hay varias formas en que puedes coleccionar tus cartas: mazos, sobres, cajas metálicas... ¡Y recuerda que existen 10 cartas de edición limitada que solo se pueden conseguir en estos formatos!

¡Échales un vistazo para completar toda tu colección!

¿SABÍAS QUE...?

- ¿...hay un montón de Invizimals nuevos en *Batalla de Cazadores*, además de más de 20 nuevos Xtractors nunca vistos hasta ahora como cartas coleccionables?
- ¿....las nuevas cartas de ataque Combo solo se puede usar con tipos específicos de Invizimals?
- ¿...ahora existen cartas para las bases de la Alianza y de Xtractor Industries?
- ¿...solo hay dos criaturas en todo el juego que alcancen o superen los 1000 de ataque?
- ¿...ahora puedes atrapar Xtractors con la carta **Trampa Xtractor**?

UN JUEGO... ¡O TRES!

En la página anterior decíamos que el juego de cartas tal y como lo conocías ya no existe. Eso no quiere decir que no puedas jugar con las cartas... ¡Al contrario, puedes probar varios juegos nuevos, y lo que es mejor, solo necesitas un mazo de cartas para que jueguen dos jugadores! Echa un vistazo a los siguientes juegos y pruébalos con un amigo.

JUEGO 1: ¡LUCHA DE PODER!

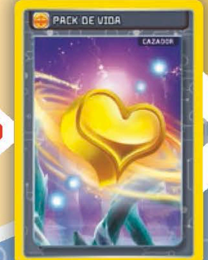
2 JUGADORES

DURACIÓN: 10 MINUTOS

PREPARACIÓN: dividid el mazo básico en dos mazos de 25 cartas, uno para cada jugador. Cada uno de estos mazos deberá incluir Invizimals y tres cartas de característica: vida, escudo y fuerza. El jugador se queda una de estas tres cartas y baraja el resto con su mazo. Por último, coloca en la parte de abajo del mazo la carta que se ha quedado.

PRIMER TURNO:

Los dos jugadores sacan a la vez la carta que han puesto debajo del mazo. El orden de potencia de estas cartas es:


La carta que gane en este primer turno será la que marcará la característica que enfrente a los Invizimals que se vayan emparejando a continuación: si gana Escudo se comparará la Armadura, si gana Vida se comparará la Vida, si gana Fuerza se comparará el Ataque, etc.

A partir de ahí, por turnos, los jugadores sacan cartas de la parte de abajo del mazo. Cuando cada uno saca un Invizimal, se compara la característica y quien gane se lleva las dos cartas de Invizimal. Si alguno de los dos jugadores roba una carta de característica, a partir de ahora será esa característica la que marque los duelos. Si ambos jugadores roban características al mismo tiempo, de nuevo hay que consultar la prioridad que aparece más arriba.

Una vez se han comparado todas las cartas, el ganador es el jugador que se ha llevado más cartas.

JUEGO 2: DESCUBRE AL INVIZIMAL

2 JUGADORES

DURACIÓN: 5 MINUTOS

PREPARACIÓN: uno de los jugadores elige 9 cartas Invizimals que pone en la mesa boca arriba. Elige una de ellas, que marca de alguna forma (poniendo una moneda debajo, apuntándola...).

A partir de ahí, el otro jugador va haciendo preguntas para descubrir qué Invizimal ha elegido. Las preguntas solo pueden responderse como "Sí" o "No", y deben ser genéricas: **¿Vuela? ¿Tiene alas? ¿Es rojo?** A medida que reciba información, el jugador puede ir eliminando Invizimals de los posibles candidatos.

Por cada respuesta que sea "No", el jugador que hace las preguntas paga una carta de las cuatro acordadas previamente. Si se queda sin cartas que pagar, ha perdido la partida.

En la siguiente ronda se invierten los papeles y el jugador que preguntaba es el que elegirá los 9 Invizimals.



JUEGO 3: CAPTURA DE PRISIONEROS

2 JUGADORES - DURACIÓN: 10 MINUTOS

PREPARACIÓN: se sacan del mazo 12 cartas de Invizimals al azar y se ponen sobre la mesa, con la ilustración boca arriba. Por turnos, los jugadores eligen a 1 Invizimal para su equipo, y se lo guardan, hasta que no quede ningún Invizimal sobre la mesa. Cada jugador tiene, pues, 6 cartas.

Entonces, cada jugador coloca en la mesa delante de él 2 filas de 3 Invizimals:

La primera fila (columna interior) es la **"VANGUARDIA"**

La segunda fila (columna exterior) es la **"RETAGUARDIA"**

RETAGUARDIA VANGUARDIA VANGUARDIA RETAGUARDIA

JUGADOR A JUGADOR B



Empieza atacando el jugador que no empezó a la hora de elegir. Luego seguirá el jugador que pierda una o varias cartas, aunque sea el mismo que atacó en el turno anterior.

Solo las cartas de vanguardia pueden realizar una acción (atacar, reforzar o ser atacado). Si una carta de retaguardia pierde la carta de delante, que la "protegía", pasa a la columna de vanguardia.

El jugador en turno elige una de sus cartas como combatiente, y a qué carta del enemigo quiere atacar, diciendo, por ejemplo, "Con mi Porcupine ataco a tu Uberjackal".

Si la característica de Ataque del atacante iguala o supera la Vida del defensor, el atacante gana y se queda la carta del defensor.

Para evitar perder una carta, el defensor puede "pedir refuerzos", poniendo otra carta de su formación debajo de la que está siendo atacada. El ataque falla automáticamente y el defensor toma prisionero al atacante (o sea, se queda su carta).

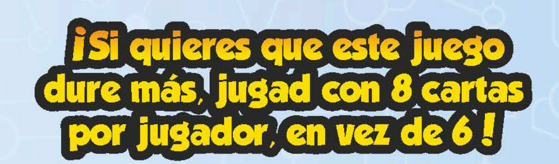
Las cartas agrupadas se mantienen así, formando una pila. Durante el resto de la partida:

- Cuando una pila es atacada, se usa la estadística de vida de la carta superior.
- Una pila se considera que tiene una estadística de ataque de 5000. Es decir, puede atacar a cualquier otra carta o pila.
- Si una pila es atacada se pueden volver a pedir refuerzos, metiendo otra carta debajo de ella.
- No se puede meter una pila debajo de otra carta o pila.
- Si una pila pierde un ataque o no puede defenderse, el atacante se lleva todas las cartas de la pila.

Cuando uno de los dos jugadores se queda sin cartas, el otro jugador se queda las cartas propias que el otro no le haya robado, y se cuenta cuántas cartas tiene cada uno. El que tenga más cartas, gana.

Hay algunas otras reglas para este juego:

- En su turno, un jugador está siempre obligado a atacar.
- Si no tiene ninguna carta que supere la Vida de otra carta del oponente, intentará formar una pila.
- Si no puede formar una pila, atacará aunque no tenga opciones de vencer, y su carta será capturada.



CHECKLIST

TIPOS DE CARTAS

Batalla de Cazadores incluye varias nuevas cartas, como los Enclaves, lugares específicos a los que puedes acudir para encontrar semillas que te permitan evolucionar tus Invizimals, o Combos, para combinar ataques entre diferentes tipos de Invizimals.



CARTAS ESPECIALES

La colección **Invizimals: Batalla de Cazadores** se compone de 312 cartas numeradas. De ellas, 227 son cartas base y 85 cartas especiales. ¿Cuáles son?



Además, hay 10 cartas de edición limitada fuera de colección que solo encontrarás en los mazos, los packs de lanzamiento, la revista oficial y las cajas metálicas.

SÍMBOLOS
- L Invizimal Legendario
- Invizimal Dark
- Invizimal Dragón
- R Invizimal Resonante

*Los efectos representados en la Guía de Juego son simulaciones; ¡las cartas reales son mucho más espectaculares!

ELEMENTAL

POR SU CUENTA

En **Batalla de Cazadores** los Elementales son criaturas independientes que actúan por cuenta propia en un combate, aunque evidentemente, si los invocas tú te ayudarán a vencer a tu rival, claro. ¡Eso sí, cuidado cuando sea tu rival el que lo invoca, porque te puede caer una paliza!



ELIGE EL CORRECTO

Como cada Elemental va un poco por su cuenta, no puedes controlar ni afectar a sus características, pero lo que sí que puedes hacer es elegir al más adecuado contra cada tipo de elemento al que te enfrentes. ¡No uses el Elemental de Fuego si tu rival también tiene Invizimals de Fuego! Un consejo básico para cualquier cazador...



EVOLUCIONES

En **Batalla de Cazadores** existen versiones evolucionables de los Elementales. ¡Puedes hacer más fuertes a tus Elementales si los evolucionas! Todas estas cartas son cartas especiales en versión Titano... ¿puedes conseguirlas todas para hacerte aún más invencible en tus batallas?



- ☐ 1 Elemental Fuego
- ☐ 2 Elemental Hielo
- ☐ 3 Elemental Desierto
- ☐ 4 Elemental Jungla
- ☐ 5 Batalla de Cazadores
- ☐ 6 Elemental Océano
- ☐ 7 Elemental Roca
- ☐ 8 Elemental Metal
- ☐ 9 Elemental Aire
- ☐ 10 Elemental Fuego .... T
- ☐ 11 Elemental Hielo.............. T
- ☐ 12 Elemental Desierto .... T
- ☐ 13 Elemental Jungla .... T
- ☐ 14 Batalla de Cazadores
- ☐ 15 Elemental Océano......... T
- ☐ 16 Elemental Roca............. T
- ☐ 17 Elemental Metal .... T
- ☐ 18 Elemental Aire .... T

FUEGO

¡NUEVO!



BOXAROO

Si hay una cosa que se puede decir de este impetuoso canguro, ¡es que tiene una buena pegada! También es bastante rápido, por suerte... ¡pero no aguantará más de dos golpes sin besar la lona!

TU MEJOR AMIGO



TOXITOAD

Este travieso Invizimal es bastante duro en su versión Pup y Colt, ¡y durísimo como Max! Sí, es cierto que no es el oponente más rápido que te encontrarás, pero tiene más de un truco oculto en la manga...

TRUCOS DE CAZADOR



Fuego tiene uno de los pocos Invizimals de esta edición con una característica de cuatro cifras: el invencible Fire Dragon, con 1000 de Ataque. Es lo bastante potente como para enfrentarse a cualquier otro Invizimal del juego sin perder ni una escama...

SECRETOS DE LA ALIANZA

Por motivos obvios, entre los Invizimals de Fuego predominan los ataques de Quemadura. Para evitar sorpresas inesperadas, asegúrate de no concentrar tus tácticas únicamente en ese tipo de ataques, o el fuego se apagará muy pronto...

- ☐ 19 Boxaroo Pup
- ☐ 20 Boxaroo Colt
- ☐ 21 Boxaroo Max .... M
- ☐ 22 Fossilizaur Pup
- ☐ 23 Fossilizaur Colt
- ☐ 24 Fossilizaur Max
- ☐ 25 Griffonator Pup
- ☐ 26 Griffonator Colt
- ☐ 27 Griffonator Max
- ☐ 28 Porcupain Pup
- ☐ 29 Porcupain Colt
- ☐ 30 Porcupain Max
- ☐ 31 Toxitoad Pup
- ☐ 32 Toxitoad Colt
- ☐ 33 Toxitoad Max
- ☐ 34 Usako Pup
- ☐ 35 Usako Colt
- ☐ 36 Usako Max
- ☐ 37 Precursor .... L O
- ☐ 38 Phoenix .... L M
- ☐ 39 Dark Boxaroo ...... O
- ☐ 40 Fire Dragon .... D
- ☐ 41 Boxaroo Pup .... R
- ☐ 42 Griffonator Pup .... R
- ☐ 43 Porcupain Pup .... R
- ☐ 44 Toxitoad Pup .... R
- ☐ 45 Usako Pup .... R

¡NUEVO! HIELO

MAKADAN

Makadan es una experta luchadora de artes marciales. No destaca especialmente en ninguna característica, pero sí que conoce suficientes ataques diferentes para causar más que una molestia a cualquier tipo de Invizimal.



TU MEJOR AMIGO

ICELION MAX

El imponente león de los hielos sigue siendo un Invizimal temible por muchas nuevas criaturas que se descubran. En su versión Max es capaz de hacer sentir un frío helador en cualquiera de sus enemigos... ¡No le molestes demasiado!



TRUCOS DE CAZADOR

Solo hay alguien más fuerte que Fire Dragon en todo el juego: Ice Dragon. Por desgracia, tambén tiene un evidente talón de Aquiles: su fragilidad. Ice Dragon es, literalmente, tan quebradizo como el hielo. Úsalo con sabiduría.



SECRETOS DE LA ALIANZA

Por lo general el elemento Hielo tiene bastante pegada, aunque cojea en algunos otros aspectos. Potencia esas debilidades con Cazadores como Acelerar o, sobre todo, Escudo, para evitar que hagan trizas a tus Invizimals antes de tiempo. ¡Es lo que tiene poseer la fragilidad del hielo!

- ☐ 46 Icelion Pup
- ☐ 47 Icelion Colt
- ☐ 48 Icelion Max
- ☐ 49 Ironbug Pup
- ☐ 50 Ironbug Colt
- ☐ 51 Ironbug Max
- ☐ 52 Lynx Pup
- ☐ 53 Lynx Colt
- ☐ 54 Lynx Max .... M
- ☐ 55 Makadan Pup
- ☐ 56 Makadan Colt
- ☐ 57 Makadan Max
- ☐ 58 Yeti .... L M
- ☐ 59 Dark Lynx .... O
- ☐ 60 Dark Makadan .... O
- ☐ 61 Dark Icelion .... M
- ☐ 62 Ice Dragon .... D
- ☐ 63 Ironbug Pup .... R

DESIERTO

TU MEJOR AMIGO

CHUPACABRA

Vivir en el desierto parece provocar cierto mal carácter, ¡y Chupacabra no es la excepción a la regla! Sin embargo, su mal humor es el menor de tus problemas: hablamos de un Pup capaz de plantar cara sin problemas a Invizimals más avanzados.





HELLBELLY

Este pequeñín tiene muy malas pulgas, no en vano es un antecesor del célebre (e igual de gruñón) Diablo de Tasmania. Es tan impetuoso que no duda en cargar contra su rival... ¡por muy grande que sea!



TRUCOS DE CAZADOR

Desierto es uno de los tipos con más novedades en esta edición. Los hay para todos los gustos: Hellbelly, Hellminth, Swampamander. Si sueles utilizar tácticas basadas en este elemento analiza bien todas estas novedades, te pueden ofrecer nuevas estrategias.







SECRETOS DE LA ALIANZA

UBERJACKAL... MÁS AÚN!

Por si aún no fuera suficiente con la potencia que tiene Uberjackal en condiciones normales, aquí nos lo encontramos en su versión Resonante, convirtiéndose en una criatura casi invencible... ¡Más aún que su versión oscura, que ya es decir!



- ☐ 64 Chupacabra Pup
- ☐ 65 Chupacabra Colt
- ☐ 66 Chupacabra Max
- ☐ 67 Hellbelly Pup
- ☐ 68 Hellbelly Colt
- ☐ 69 Hellbelly Max .... M
- ☐ 70 Hellminth Pup
- ☐ 71 Hellminth Colt
- ☐ 72 Hellminth Max
- ☐ 73 Sandflame Pup
- ☐ 74 Sandflame Colt
- ☐ 75 Sandflame Max
- ☐ 76 Swampamander Pup
- ☐ 77 Swampamander Colt
- ☐ 78 Swampamander Max
- ☐ 79 Uberjackal .... L M
- ☐ 80 Dark Uberjackal .... P
- ☐ 81 Uberjackal .... R
- ☐ 82 Dark Hellbelly .... O
- ☐ 83 Dark Hellminth ...... O
- ☐ 84 Dark Swampamander.. M
- ☐ 85 Desert Dragon ...... D
- ☐ 86 Chupacabra Pup .... R
- ☐ 87 Hellbelly Pup .... R
- ☐ 88 Hellminth Pup .... R
- ☐ 89 Sandflame Pup .... R
- ☐ 90 Swampamander Pup ... R

JUNGLA

ANDINA

¡NUEVO!

Nativa de la cordillera sudamericana que le da nombre, esta simpática criatura tiene más pegada de lo que pueda parecer. ¡Además, es tan mona...!



TU MEJOR AMIGO

DARK TIGERSHARK



Un auténtico peso pesado con todas las letras, incluso en su versión Pup, donde ya da bastante caña. Un clásico que no pasa de moda... ¡y que no puede faltar si te gusta jugar con el elemento de Jungla!

TRUCOS DE CAZADOR

Chomper Stomper es una criatura curiosa. Tiene una formidable armadura que hace que sea muy difícil hacerle algo más que cosquillas, aunque por otro lado sus ataques no son lo que se dice muy potentes. ¿Cuál es su secreto? ¿Matará a sus enemigos de aburrimiento?



SECRETOS DE LA ALIANZA

Jungla es un elemento enormemente sólido: no hay ningún Invizimal que tenga una Armadura por debajo de 400, cosa que no se puede decir de ningún otro elemento. Ya lo dicen, ¡vivir en la selva te da una salud de hierro!

- ☐ 91 Andina Pup
- ☐ 92 Andina Colt
- ☐ 93 Andina Max .... M
- ☐ 94 Chomper Stomper Pup
- ☐ 95 Chomper Stomper Colt
- ☐ 96 Chomper Stomper Max
- ☐ 97 Tigershark Pup
- ☐ 98 Tigershark Colt
- ☐ 99 Tigershark Max
- ☐ 100 Dark Tigershark Pup ....
- ☐ 101 Dark Tigershark Colt ....
- ☐ 102 Dark Tigershark Max ....
- ☐ 103 Xiong Mao Pup
- ☐ 104 Xiong Mao Colt
- ☐ 105 Xiong Mao Max
- ☐ 106 Audrey .... L M
- ☐ 107 Dark Audrey .... O
- ☐ 108 Dark Andina .... O
- ☐ 109 Dark Xiong Mao .... M
- ☐ 110 Dark Chomper .... O
- ☐ 111 Jungle Dragon .... D
- ☐ 112 Andina Pup .... R
- ☐ 113 Chomper Stomper Pup .. R
- ☐ 114 Xiong Mao Pup .... R

OCÉANO

TU MEJOR AMIGO

KOI PUP/MAX

Koi es un Invizimal enormemente completo en cualquiera de sus evoluciones, aunque tal vez peque de tener ataques un poco repetitivos y predecibles. ¡Aun así, no puede faltar en tus cartas de Océano!

¡NUEVO!



NEREIDA

Esta criatura de origen mitológico está enormemente equilibrada desde muy pequeñita, y además tiene ataques para todos los gustos. ¡Ojo con ella!





TRUCOS DE CAZADOR



En ocasiones un ataque fulgurante puede darte una victoria rápida. Para esas ocasiones, no es mala idea contar con alguien tan atolondrado como Crazygator, un Pup con más pegada que muchos Max del juego. ¡Eso sí, úsalo con prudencia... porque te puede salir mal la táctica!

SECRETOS DE LA ALIANZA

¿Te has fijado en que muchos Invizimals de Océano tienen su versión Resonante? Eso repercute casi siempre en un Ataque mejorado en niveles Pup. Tal vez puedas aprovechar esa circunstancia para hacer un mazo rápido que derrote a tu rival sin que él se entere de lo que pasa...

- ☐ 115 Coralee Pup
- ☐ 116 Coralee Colt
- ☐ 117 Coralee Max
- ☐ 118 Crazygator Pup
- ☐ 119 Crazygator Colt
- ☐ 120 Crazygator Max .... M
- ☐ 121 Crusti Pup
- ☐ 122 Crusti Colt
- ☐ 123 Crusti Max
- ☐ 124 Nereida Pup
- ☐ 125 Nereida Colt
- ☐ 126 Nereida Max
- ☐ 127 Koi Pup
- ☐ 128 Koi Colt
- ☐ 129 Koi Max
- ☐ 130 Takifugu Pup
- ☐ 131 Takifugu Colt
- ☐ 132 Takifugu Max .... M
- ☐ 133 Nessie .... L M
- ☐ 134 Dark Crusti .... M
- ☐ 135 Dark Coralee .... M
- ☐ 136 Dark Crazygator ... O
- ☐ 137 Dark Nereida .... P
- ☐ 138 Dark Takifugu .... O
- ☐ 139 Coralee Pup .... R
- ☐ 140 Crazygator Pup .... R
- ☐ 141 Crusti Pup .... R
- ☐ 142 Koi Pup .... R
- ☐ 143 Nereida Pup .... R
- ☐ 144 Takifugu Pup .... R

ROCA

RAPA

Puede que este moái andante no sea lo que se dice un peso pesado, pero sus rivales no lo tendrán nada fácil para penetrar su imponente armadura. ¡Tu mazo será mucho más sólido si cuenta con Rapa!



TU MEJOR AMIGO

REPTYRANT

Este tipo duro ya sabe defenderse muy bien desde que es pequeñín, e incluso su Pup es un rival a tener en cuenta. No mejora mucho en sus siguientes evoluciones, pero aun así no es un enemigo fácil para nadie. ¡No te dejes engañar por su limitada Agilidad!



TRUCOS DE CAZADOR



Ojito con Savannah: en un elemento que se caracteriza por tener Invizimals que se mueven con cierta lentitud, ella es la excepción que confirma la regla. Es cierto que no destaca en ninguna otra característica, pero siempre puedes considerarla el "factor sorpresa"...

SECRETOS DE LA ALIANZA

Metalmutt es una criatura muy peleona, y ahora, con su versión Resonante, lo es todavía más. ¡Este pequeño cachorro es más que capaz de plantar cara a muchos Colt y Max sin despeinarse!

- ☐ 145 Metalmutt Pup
- ☐ 146 Metalmutt Colt
- ☐ 147 Metalmutt Max
- ☐ 148 Rapa Pup
- ☐ 149 Rapa Colt
- ☐ 150 Rapa Max .... M
- ☐ 151 Reptyrant Pup
- ☐ 152 Reptyrant Colt
- ☐ 153 Reptyrant Max
- ☐ 154 Savannah Pup
- ☐ 155 Savannah Colt
- ☐ 156 Savannah Max
- ☐ 157 Dark Metalmutt .... M
- ☐ 158 Dark Rapa .... O
- ☐ 159 Dark Savannah ..... O
- ☐ 160 Rock Dragon .... D
- ☐ 161 Metalmutt Pup .... R
- ☐ 162 Rapa Pup .... R

METAL

TU MEJOR AMIGO

BLASTFURNACE

Es cierto, Blastfurnace no es especialmente rápido ni certero con sus ataques. Sin embargo, esta enorme mole de metal también es prácticamente indestructible... ¡casi podría acabar con sus enemigos por puro agotamiento!



¡NUEVO!

ROLLCAGE

Rápido y ligero, Rollcage rueda sobre sí mismo para entrar en combate contra sus enemigos. Suple sus limitaciones en potencia de ataque y resistencia con el equipamiento que le proporcionan los ingenieros Xtractors.

TRUCOS DE CAZADOR

Metal es un elemento con grandes extremos y muy pocos términos medios, en el que abundan los Xtractors con estadísticas desequilibradas. Eso puede ser un defecto, pero también una virtud si eliges bien las cartas que componen tu mazo. ¡Piénsate bien su composición!



SECRETOS DE LA ALIANZA

Steel Dragon es la respuesta tecnológica a los poderosos dragones que pueden encontrarse en el resto de elementos. Aunque no está a la altura de los mejores de sus rivales, sí que es cierto que es más equilibrado que muchos de ellos.

- ☐ 163 Crawler [Colt]
- ☐ 164 Drilladome [Colt]
- ☐ 165 Fanbot [Pup]
- ☐ 166 Gundozer [Max]
- ☐ 167 Hydrobot [Pup]
- ☐ 168 Makro [Max]
- ☐ 169 Meme [Pup]
- ☐ 170 Mikro [Pup]
- ☐ 171 Nightstalker [Colt]
- ☐ 172 Quadfire [Max]
- ☐ 173 Re-charge [Max]
- ☐ 174 Rollcage [Colt]
- ☐ 175 Skully [Pup]
- ☐ 176 Slammer [Max]
- ☐ 177 Slinger [Colt]
- ☐ 178 Turbo [Colt]
- ☐ 179 Thundercore [Colt]
- ☐ 180 Xcavator [Pup]
- ☐ 181 Xplorer [Pup]
- ☐ 182 X-shuttle [Max]
- ☐ 183 Archanoid L
- ☐ 184 Blastfurnace L
- ☐ 185 Fake Precursor ..... L P
- ☐ 186 Sky Sarge L
- ☐ 187 T-Bone L
- ☐ 188 Steel Dragon .... D
- ☐ 189 Drilladome [Colt] .... R



WINGCLOUD

El espíritu guardián de los pueblos nativos de América puede ser un Pup frágil, pero conforme va evolucionando se vuelve más peligroso e incisivo. Eso sí, nunca deja de tener una cierta debilidad que deberías corregir lo antes posible...

¡NUEVO!



AIRE

TU MEJOR AMIGO

XUE HU

El tigre de los cielos es un Invizimal de lo más fiable en sus tres evoluciones, desde un Pup rápido y con buena pegada (sobre todo en Resonante) hasta un Max muy equilibrado. Es cierto que su versión Dark no aporta nada especialmente reseñable, pero no se puede tener todo, ¿no?



PACK DE VIDA SÚPER
CAZADOR

TRUCOS DE CAZADOR

Si Aire tiene un punto débil, ese es sin duda la vida limitada que tienen muchos de sus Invizimals. Recuerda incluir siempre en tu mazo unas cuantas copias de **Pack de Vida Súper**, por si las moscas.

SECRETOS DE LA ALIANZA

Decir que los Invizimals de Aire son excepcionalmente ágiles puede sonar a redundancia, pero también es una verdad como un puño: hasta el más lento de ellos es más rápido que muchos Invizimals de Roca. ¡Aprovéchalo, sobre todo cuando te enfrentes a un rival con Invizimals de Roca! No sabrá qué le ha pasado por encima...

- ☐ 190 Bratbat Pup
- ☐ 191 Bratbat Colt
- ☐ 192 Bratbat Max
- ☐ 193 Chachacha Pup
- ☐ 194 Chachacha Colt
- ☐ 195 Chachacha Max
- ☐ 196 Qilin Pup
- ☐ 197 Qilin Colt
- ☐ 198 Qilin Max
- ☐ 199 Skywolf Pup
- ☐ 200 Skywolf Colt
- ☐ 201 Skywolf Max
- ☐ 202 Wingcloud Pup
- ☐ 203 Wingcloud Colt
- ☐ 204 Wingcloud Max
- ☐ 205 Xue Hu Pup
- ☐ 206 Xue Hu Colt
- ☐ 207 Xue Hu Max
- ☐ 208 Shapeshifter .... M
- ☐ 209 Dark Bratbat .... M
- ☐ 210 Dark Qilin .... P
- ☐ 211 Dark Wingcloud ...... O
- ☐ 212 Dark Xue Hu .... M
- ☐ 213 Air Dragon .... D
- ☐ 214 Skywolf Pup .... R
- ☐ 215 Xue Hu Pup .... R



VECTORES

LA SUGERENCIA

VENTISCA

Cuesta elegir el mejor Vector, pero Ventisca presenta una combinación de lo más inusual, con un ataque de Tormenta que es especialmente eficaz contra enemigos de Metal. Está bien tenerlo siempre a mano cuando nos enfrentemos a cualquier rival Xtractor.



DAÑO Y EVOLUCIÓN

En **Batalla de Cazadores** los Vectores también son evolucionables, y el daño que logres con ellos en combate no solo dependerá de tu nivel como cazador, sino también del nivel al que tengas evolucionado tu Vector. ¡Por no comentar, claro, el tipo de elemento contra el que uses tu Vector, que puede tener su importancia! En pocas palabras, usar un Vector es todo un arte...



UN ÚNICO ATAQUE

Los Vectores de esta edición tienen un único tipo de ataque, a diferencia de ediciones anteriores. Por lo tanto, son algo menos versátiles que antes... ¡pero también son mucho más potentes si se utilizan bien!





- ☐ 216 Martillo épico
- ☐ 217 Martillo épico .... P E
- ☐ 218 Asalto de fuego
- ☐ 219 Asalto de fuego .... P E
- ☐ 220 Golpe de rayo
- ☐ 221 Golpe de rayo .... P E
- ☐ 222 Mordedura monstruosa
- ☐ 223 Mordedura monstruosa P E
- ☐ 224 Ventisca
- ☐ 225 Ventisca .... P E
- ☐ 226 Sobrecarga sónica
- ☐ 227 Sobrecarga sónica P E
- ☐ 228 Terremoto
- ☐ 229 Terremoto .... P E
- ☐ 230 Cerbatana
- ☐ 231 Cerbatana .... P E

COMBOS

ATAQUES DEMOLEDORES

¿Has oído alguna vez aquello de "Dos cosas unidas son más grandes que ambas por separado"? Pues eso es lo que son los Combos, cartas que te permiten combinar dos tipos específicos de Invizimal para obtener un ataque combinado mucho más potente que el de las dos criaturas por separado.

LAS CLAVES

Cada carta Combo transforma la estadística correspondiente en cada caso en daño contra tu rival. Así pues, elige bien cuáles quieres utilizar en base a los Invizimals que formen tu equipo, ya que estas cartas pueden compensar las debilidades que tengan los Invizimals que has escogido.

LOS IMPRESCINDIBLES

CATAPULTA
GOLPE SUBTERRÁNEO
AGARRAR

OJO A LAS LIMITADAS

Dos de las cartas de Combo, **Jinete** y **Aplastamiento**, están disponibles también como ediciones limitadas. ¿Puedes hacerte con ellas?



- ☐ 232 Jinete .... D E
- ☐ 233 Jinete de dragón . D E
- ☐ 234 Aplastamiento ..... D E
- ☐ 235 Catapulta .... D E
- ☐ 236 Bola de cañón ..... D E
- ☐ 237 Golpe subterráneo D E
- ☐ 238 Agarrar .... D E
- ☐ 239 Cañón Dragón...... D E
- ☐ 240 Salpicadura Max .. D E
- ☐ 241 ¡Clavado! .... D E



CAZADORES

TUS MEJORES AMIGOS

PACK DE VIDA

En ocasiones tus Invizimals estarán al borde de la derrota, momento para el cual debes reservarte siempre una de estas cartas. Si es Ultra, mejor que mejor.





MULTIPLICAR SPARKS

Las chispas te permiten comprar radares, semillas o trampas, desbloquear combates... ¡Vaya, son imprescindibles!



ACELERAR

Como reza el dicho, "El que pega antes, pega dos veces". Esta carta confirma esa teoría.

TU AS EN LA MANGA

Las cartas Cazador son un refuerzo para los puntos débiles de tu equipo, un recurso de última instancia para salvar el cuello en una partida y un truco inesperado para sorprender a tu rival, todo en uno. Entre otras cosas, te permiten:

- Recuperar la Vida de tus Invizimals o potenciar sus características.
- Conseguir más chispas, la energía del Mundo Invizimal.
- Sorprender al rival con efectos inesperados.

TRUCOS DE CAZADOR

Vida, Chispas, Escudo... ¿qué tipos de Cazador vas a utilizar en cada momento? La clave para la victoria está siempre en analizar tus Invizimals y suplir sus carencias con un buen Cazador...





- ☐ 242 Clonar .... m
- ☐ 243 Pack de vida
- ☐ 244 Pack de vida súper
- ☐ 245 Pack de vida ultra ..... m
- ☐ 246 Multiplicar sparks
- ☐ 247 Multiplicar sparks súper
- ☐ 248 Multiplicar sparks ultra .. m
- ☐ 249 Trampa Xtractor
- ☐ 250 Trampa Xtractor súper.. m
- ☐ 251 Trampa Xtractor ultra... m
- ☐ 252 Acelerar
- ☐ 253 Acelerar súper
- ☐ 254 Acelerar ultra .... m
- ☐ 255 Multiplicar XP
- ☐ 256 Multiplicar XP súper
- ☐ 257 Multiplicar XP ultra .... m
- ☐ 258 Fuerza
- ☐ 259 Fuerza súper
- ☐ 260 Fuerza ultra .... m
- ☐ 261 Escudo
- ☐ 262 Escudo súper
- ☐ 263 Escudo ultra .... m
- ☐ 264 Relevar
- ☐ 265 Relevar súper
- ☐ 266 Relevar ultra .... m
- ☐ 267 Imán
- ☐ 268 Confusión .... m
- ☐ 269 Liberar .... m
- ☐ 270 Trampa .... m

ENCLAVES

DOS POLOS OPUESTOS

BASE DE LA ALIANZA, BASE XTRACTOR INDUSTRIES

Hay dos Enclaves concretos en los que se pueden encontrar semillas de cualquier tipo: la **Base de la Alianza**, situada en algún punto del océano Atlántico, y la **Base Xtractor Industries**, en el Pacífico. Aunque están enfrentados, en el fondo son dos caras de la misma moneda.





LA CUNA DE LAS SEMILLAS

Los Enclaves son lugares de todo el mundo donde se pueden encontrar las semillas que necesitarás para hacer evolucionar tus Invizimals. Son lugares hermosos, misteriosos, impactantes... ¡en una palabra, únicos!



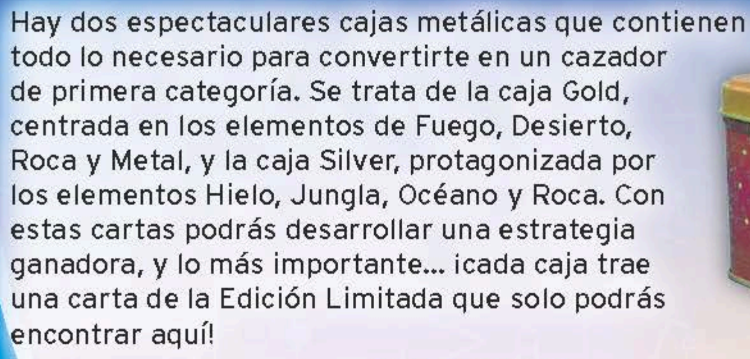
LA CLAVE

RADARES

Decir que deberás elegir los tipos de Enclave adecuados en función de los Invizimals que haya en tu equipo es una obviedad. Pero también sugerimos que elijas lugares cercanos geográficamente, ¡así podrás moverte más rápido hasta ellos usando los radares!

- ☐ **271** Kilauea
- ☐ **272** Kilimanjaro
- ☐ **273** Krakatoa
- ☐ **274** Nevado del Ruiz
- ☐ **275** Vesubio
- ☐ **276** Centro de investigación antártico
- ☐ **277** Cráter siberiano
- ☐ **278** Monte Denali
- ☐ **279** Palacio de hielo
- ☐ **280** Perito Moreno
- ☐ **281** Cueva del Lagarto
- ☐ **282** Dunas
- ☐ **283** Nazca
- ☐ **284** Palacio de Arena
- ☐ **285** Teotihuacán
- ☐ **286** Árbol milenario
- ☐ **287** Mina de Esmeraldas
- ☐ **288** Mina de Oro
- ☐ **289** Mina de Zafiro
- ☐ **290** Palacio de Marfil
- ☐ **291** Barco hundido
- ☐ **292** Ciudad de las ballenas
- ☐ **293** Isla de Pascua
- ☐ **294** Ruinas de Atlantis
- ☐ **295** Triángulo de las Bermudas
- ☐ **296** Manpupuner
- ☐ **297** Monument valley
- ☐ **298** Petra
- ☐ **299** Stonehenge
- ☐ **300** Uluru
- ☐ **301** Everest
- ☐ **302** Monte Fuji
- ☐ **303** Isla Ámsterdam
- ☐ **304** Monte Elbrus
- ☐ **305** Monte Logan
- ☐ **306** Cabo de Buena Esperanza
- ☐ **307** La Gran Muralla
- ☐ **308** Mina de cristales Dark
- ☐ **309** Cataratas del Niágara
- ☐ **310** Palacio de Hielo Oscuro
- ☐ **311** Base de la Alianza
- ☐ **312** Base de Xtractor Industries

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!



Hay dos espectaculares cajas metálicas que contienen todo lo necesario para convertirte en un cazador de primera categoría. Se trata de la caja Gold, centrada en los elementos de Fuego, Desierto, Roca y Metal, y la caja Silver, protagonizada por los elementos Hielo, Jungla, Océano y Roca. Con estas cartas podrás desarrollar una estrategia ganadora, y lo más importante... ¡cada caja trae una carta de la Edición Limitada que solo podrás encontrar aquí!

EDICIÓN LIMITADA

CONTENIDO:

1 CARTA EDICIÓN LIMITADA
1 CARTA TITANIO
2 CARTAS DIAMANTE
5 CARTAS ORO
6 CARTAS PLATA
10 CARTAS METAL
25 CARTAS BASE

¡DOS MAZOS ÚNICOS!

También puedes conseguir más cartas (y más códigos) para jugar con los dos mazos preconstruidos que hay disponibles, el mazo Cazador (con Invizimals de Jungla, Roca, Metal y Aire) y el mazo Luchador (centrado en Fuego, Hielo, Océano y Desierto). Cada mazo contiene también una carta especial de la Edición Limitada que no se puede encontrar en ningún otro sitio, ¡así que no te las pierdas!



CONTENIDO:

- **MAZO DE 49 CARTAS.**
- **1 CARTA ESPECIAL EDICIÓN LIMITADA.**
- **1 MINIBOOK TUTORIAL Y REGLAS.**